Я дизайнер. И вот, что я думаю о взаимодействии с фронтенд-разработчиками

Софья Беликова

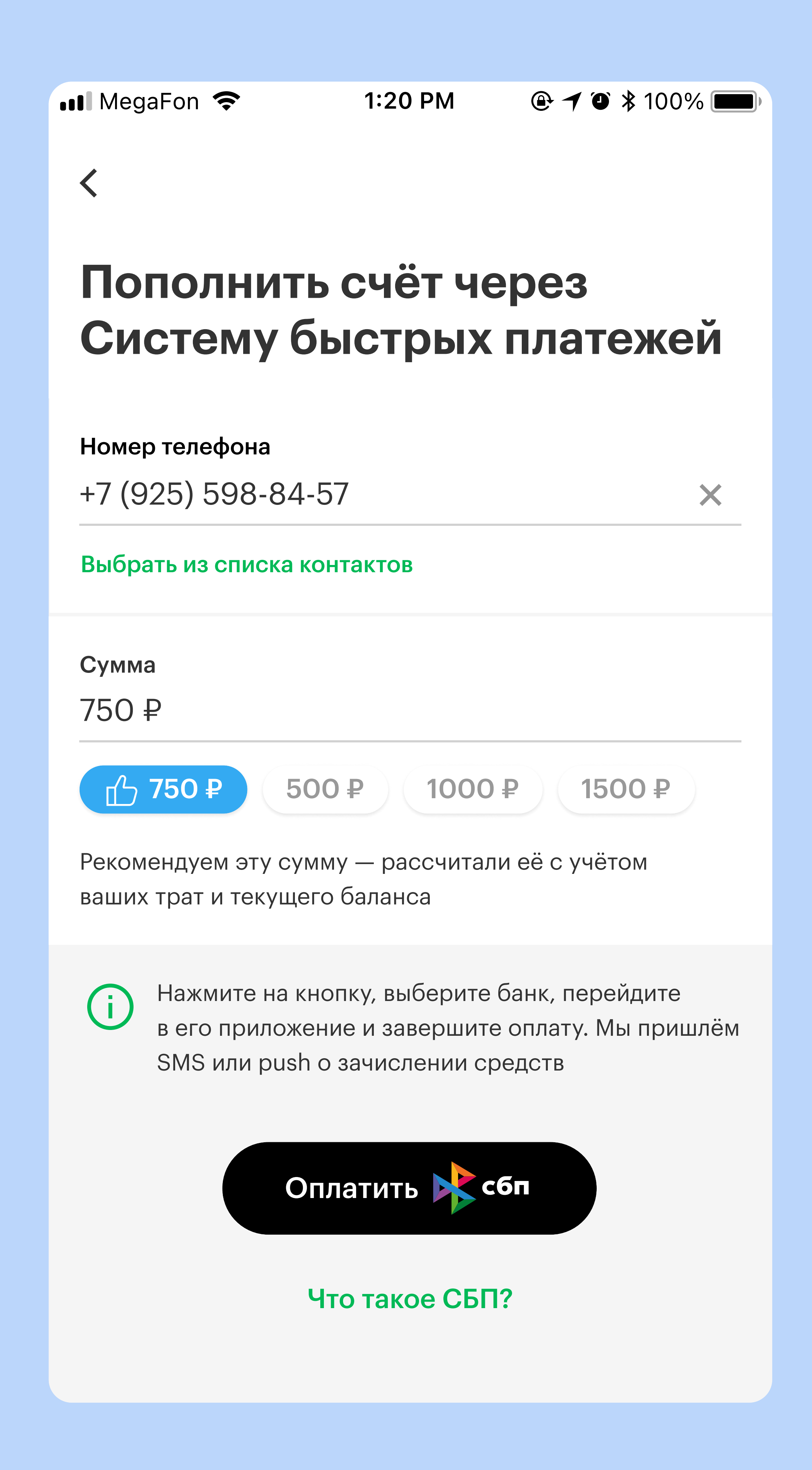


Я ДИЗАЙНЕР.
И ВОТ, ЧТО Я ДУМАЮ
→ **О ВЗАИМОДЕЙСТВИИ** ←
С FRONTEND-
РАЗРАБОТЧИКАМИ

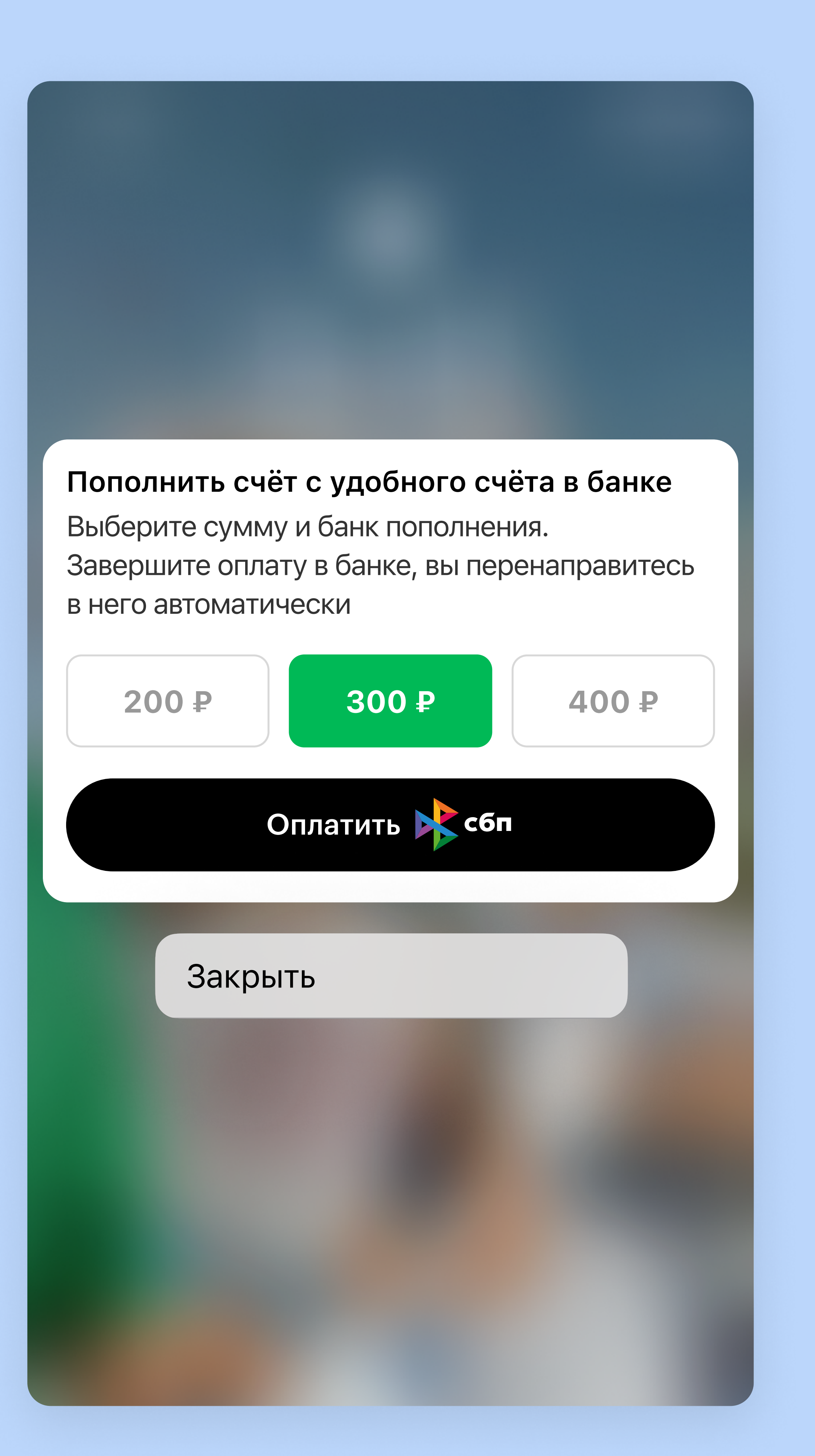
ПРИВЕТ! МЕНЯ ЗОВУТ СОНЯ

РАБОТАЮ В МЕГАФОНЕ ДИЗАЙНЕРОМ

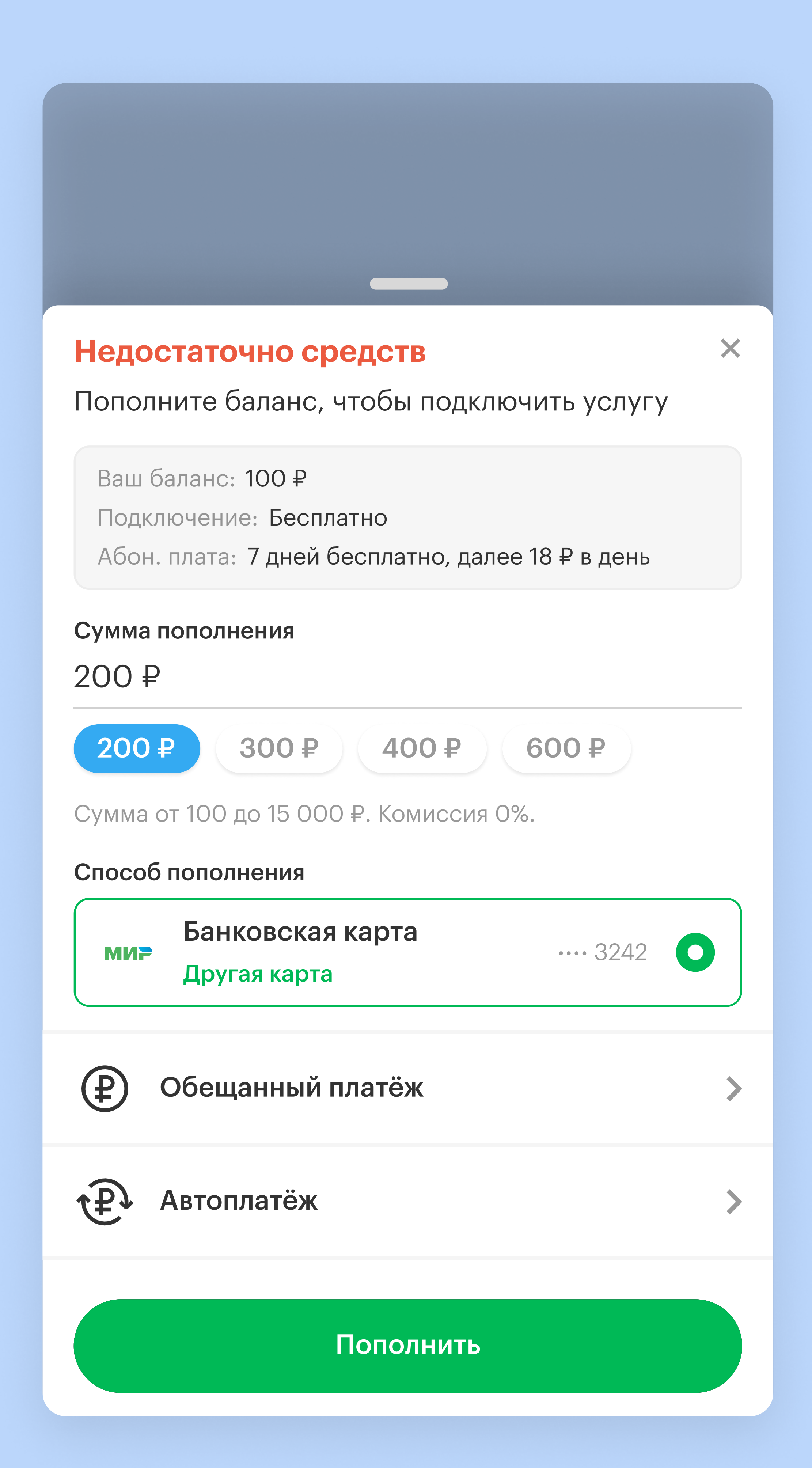
Система быстрых платежей для пополнения счёта



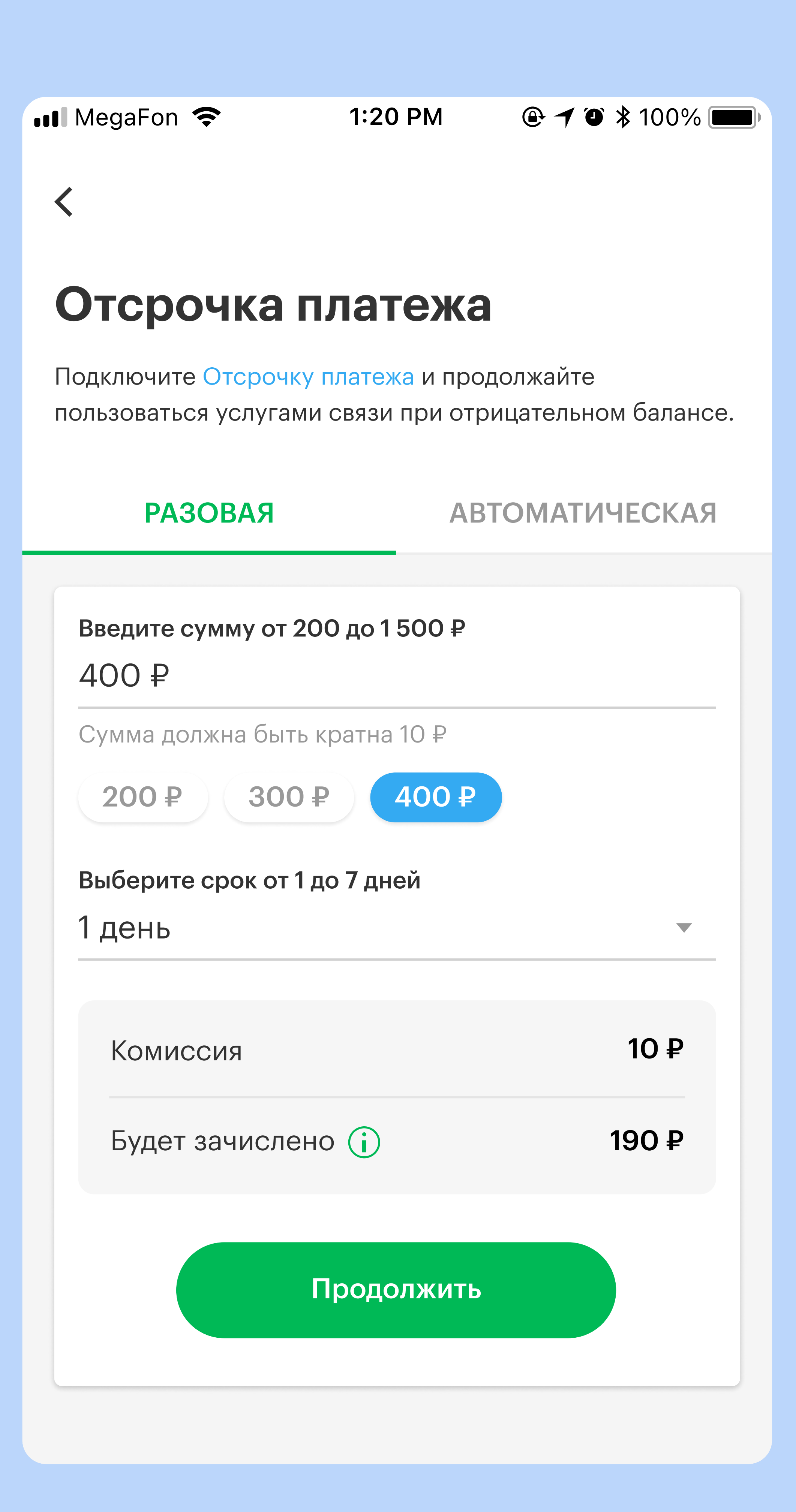
RICH-PUSH для мгновенного пополнения счёта



Нативное пополнение при недостатке средств



Отсрочка платежа с произвольным номиналом



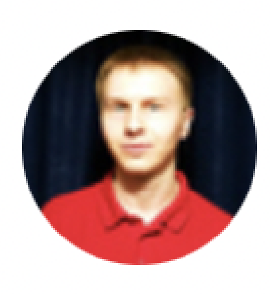
DESIGN — FRONTEND



Николай Маринин
Timeweb Cloud

Как научиться понимать то, что нарисовал дизайнер

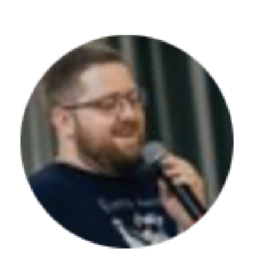
Артем Молоков (Parallels)



Как взаимодействовать с графическими дизайнерами: готовим UI Kit

Frontend Conf 2015 (фестиваль РИТ++)





Как выстроить эффективное взаимодействие между дизайнером и фронтендером

Frontend Live 2020





Юлия Ротанина
Райффайзен Банк

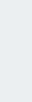
7 лет без дизайнера

Илья Бовкунов (КБ «Собака Павлова»)



UX-дизайнер, ты ли это? Навыки проектировщика в стилизации интерфейсов

Frontend Conf 2016 (фестиваль РИТ++)





Юлия Миоцен
Яндекс

Сам себе дизайнер

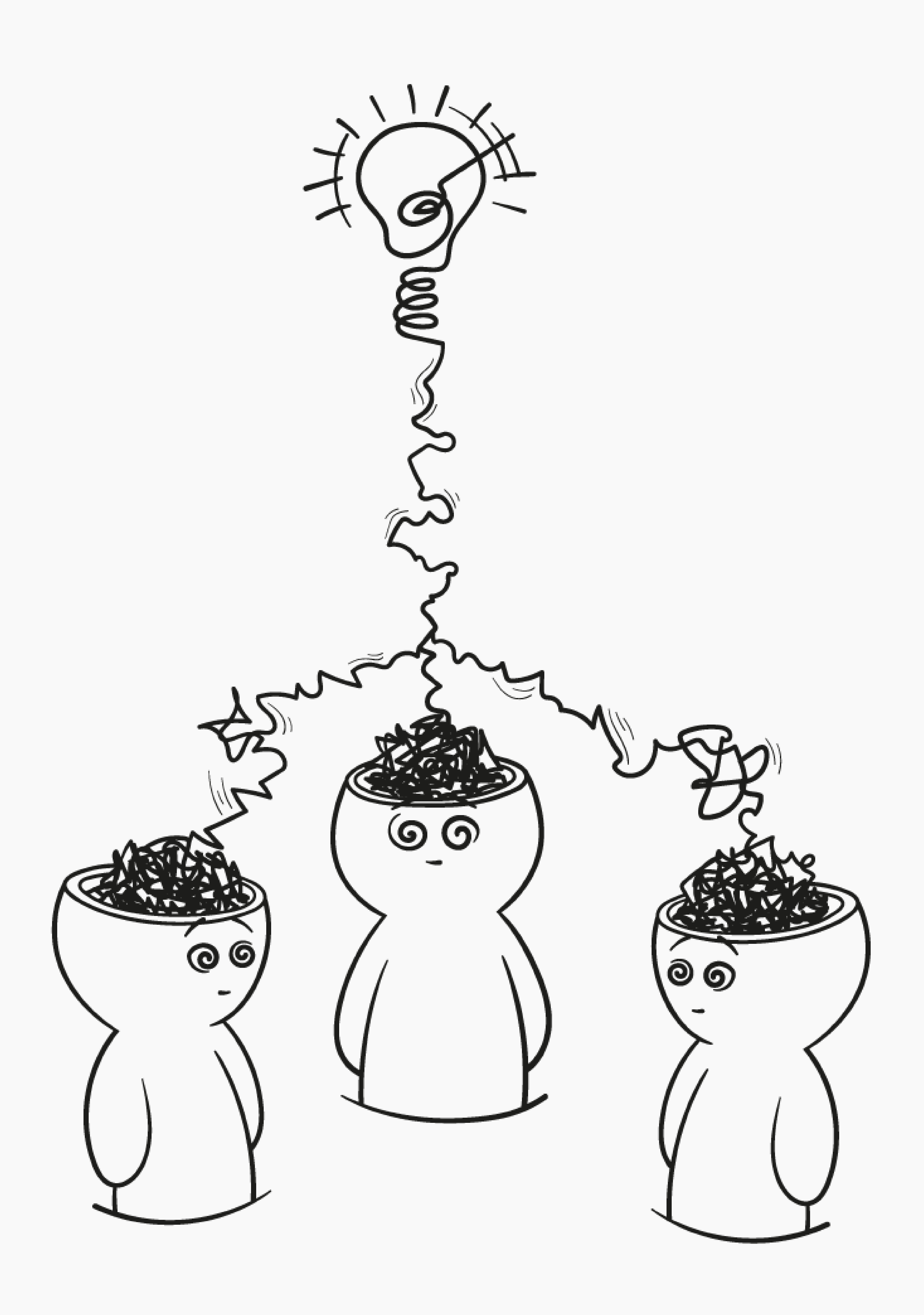
ЦЕЛЬ ВЫСТУПЛЕНИЯ

ВЗГЛЯД ДИЗАЙНЕРА НА ПРОЦЕСС ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С РАЗРАБОТЧИКОМ

ФРЕЙМВОРК ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ КОММУНИКАЦИЙ

ОБМЕН ЗНАНИЯМИ

ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП ВЫЖИВАНИЯ В ГРУППЕ



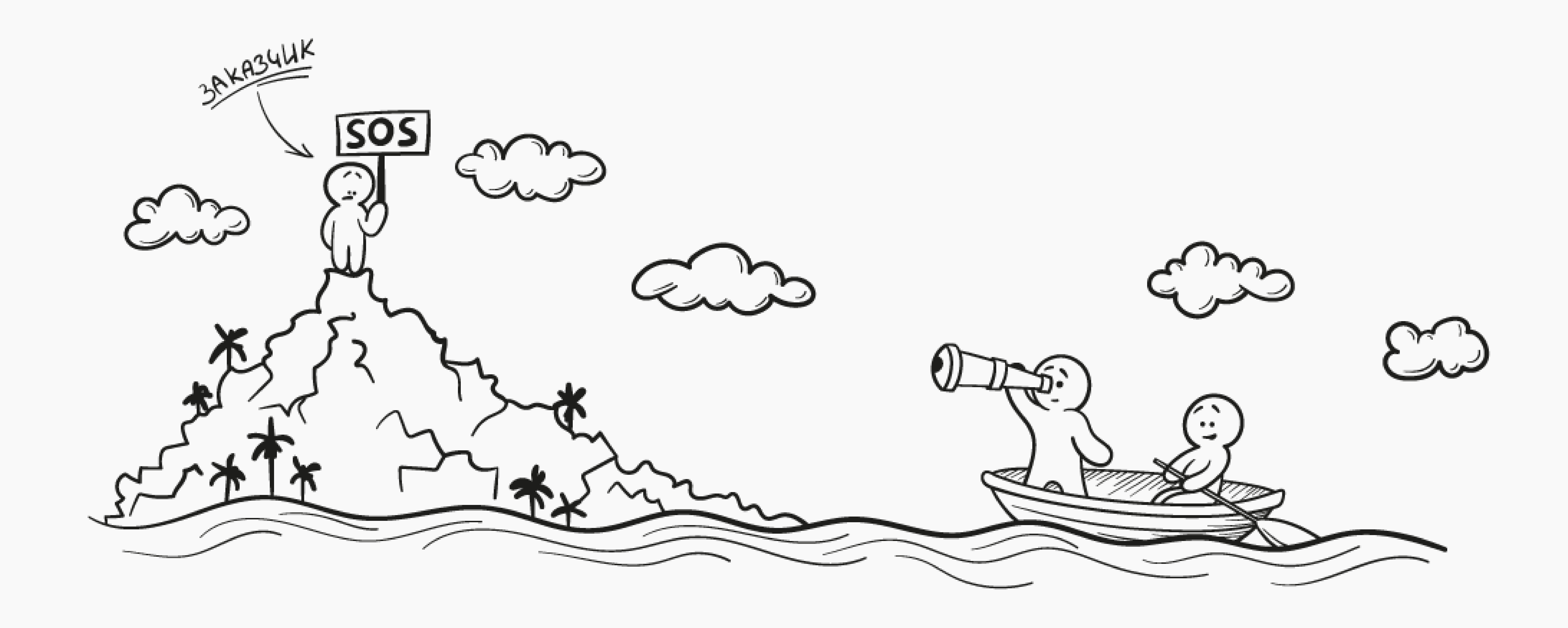
ПРЕИМУЩЕСТВА ОБМЕНА ЗНАНИЯМИ

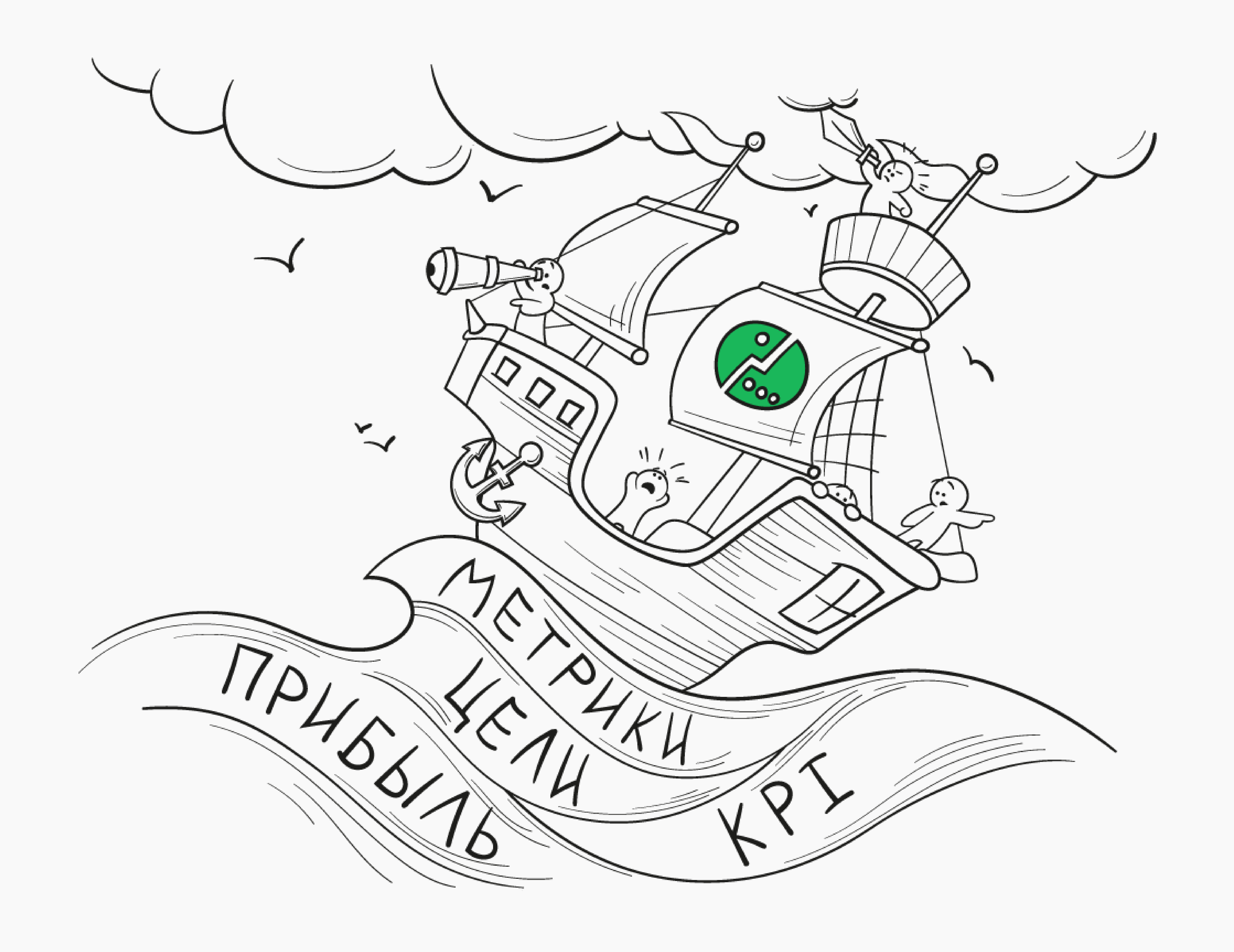
- РАЗВИТИЕ ГИБКИХ НАВЫКОВ
- ВОВЛЕЧЕННОСТЬ В ПРОЦЕСС
- УСТРАНЕНИЕ ОШИБОК
- УСКОРЕНИЕ РАЗРАБОТКИ

ПОЧТИ 9 ЛЕТ В ДИЗАЙНЕ

ПУТЬ НАЧАЛСЯ С РАБОТЫ
В РОЛИ ВЕБ-ДИЗАЙНЕРА
В АГЕНТСТВЕ

ГЛАВНЫЙ ВОПРОС
КАК СДЕЛАТЬ ЭТОТ ПРОЕКТ?




МЕТРИКИ
ЦЕЛИ
ПРИБЫЛЬ
KPI

ГЛАВНЫЙ ВОПРОС

КАК С ПОМОЩЬЮ ВНЕДРЕННОЙ ФИЧИ СДЕЛАТЬ ОПЫТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ УДОБНЫМ И ПРИНЕСТИ ПРИБЫЛЬ ПРОДУКТУ

ОЖИДАНИЕ



ПРОБЛЕМЫ, С КОТОРЫМИ ЕЖЕДНЕВНО СТАЛКИВАЮСЬ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОГРАНИЧЕНИЯ В РЕАЛИЗАЦИИ

ПОСТОЯННАЯ ДОРАБОТКА МАКЕТОВ


ПРОБЛЕМЫ ПРИМЕНЕНИЯ ДИЗАЙН-СИСТЕМЫ

КАК ВЫГЛЯДИТ РАЗРАБОТЧИК В ГЛАЗАХ ДИЗАЙНЕРА МАШИ

ДЕЛАЕТ ЗАДАЧИ
НА УРОВНЕ
ТРЕБОВАНИЙ

НЕ ОБРАЩАЕТ
ВНИМАНИЯ
НА
«ЖИЗНЬ ЗАДАЧИ»
ВНЕ ТАСК-ТРЕКЕРА

БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ



БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения

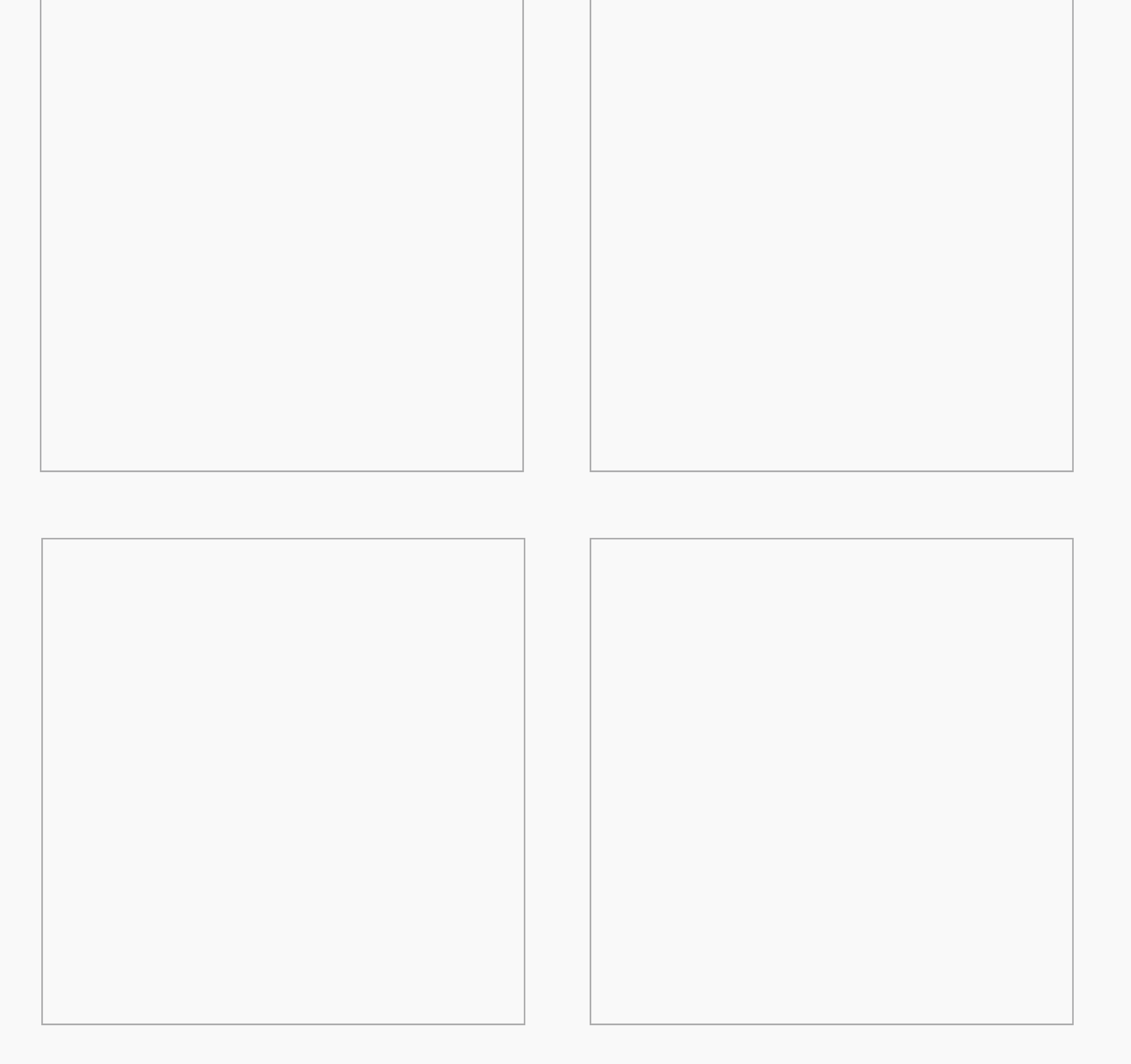
Циклическое возвращение с этапа тестирования

БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения

Циклическое возвращение с этапа тестирования

Плохая документация или её отсутствие



БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения

Циклическое возвращение с этапа тестирования

Плохая документация или её отсутствие

Таски появляются быстрее, чем их делаешь

БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения

Циклическое возвращение с этапа тестирования

Плохая документация или её отсутствие

Таски появляются быстрее, чем их делаешь

Менеджер считает, что скорость работы важнее качества кода

БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения

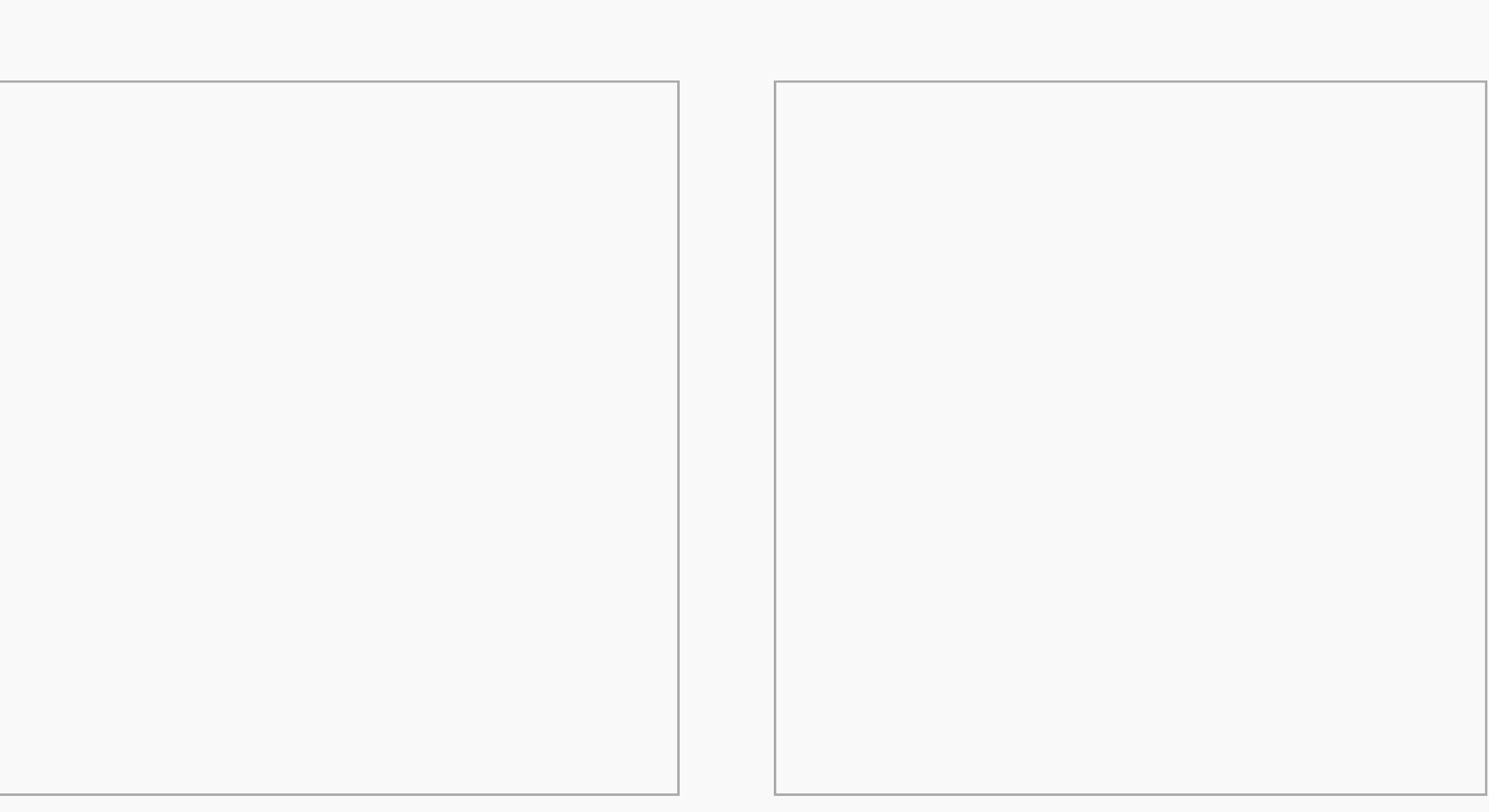
Циклическое возвращение с этапа тестирования

Плохая документация или её отсутствие

Таски появляются быстрее, чем их делаешь

Менеджер считает, что скорость работы важнее качества кода

Опять придётся додумывать самому



БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения	Циклическое возвращение с этапа тестирования	Плохая документация или её отсутствие	Таски появляются быстрее, чем их делаешь	Менеджер считает, что скорость работы важнее качества кода
Опять придётся додумывать самому	Появились новые требования к продукту			

БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения	Циклическое возвращение с этапа тестирования	Плохая документация или её отсутствие	Таски появляются быстрее, чем их делаешь	Менеджер считает, что скорость работы важнее качества кода
Опять придётся додумывать самому	Появились новые требования к продукту	Потратил на задачу в 2 раза больше времени, чем планировал		

БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения

Циклическое возвращение с этапа тестирования

Плохая документация или её отсутствие

Таски появляются быстрее, чем их делаешь

Менеджер считает, что скорость работы важнее качества кода

Опять придётся додумывать самому

Появились новые требования к продукту

Потратил на задачу в 2 раза больше времени, чем планировал

Поменял в одном месте, сломалось в другом

БИНГО РАЗРАБОТЧИКА ДИМЫ

Бесконечные уточнения и обсуждения	Циклическое возвращение с этапа тестирования	Плохая документация или её отсутствие	Таски появляются быстрее, чем их делаешь	Менеджер считает, что скорость работы важнее качества кода
Опять придётся додумывать самому	Появились новые требования к продукту	Потратил на задачу в 2 раза больше времени, чем планировал	Поменял в одном месте, сломалось в другом	Ощущение, что вы просто делаете то, что скажут



ДИМА РАЗОЧАРОВАН, ПОГРЯЗ В РУТИНЕ, И ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ БОЛЬШЕ НЕ ПРИНОСИТ УДОВЛЕТВОРЕНИЯ

ЧТО ЗАЖИГАЕТ РАЗРАБОТЧИКОВ У НАС В КОМАНДЕ

ГОРДЯТСЯ ВНЕДРЕННЫМИ ФИЧАМИ, КОТОРЫЕ, НА ИХ ВЗГЛЯД, УДОБНЫ

ЧТО ЗАЖИГАЕТ РАЗРАБОТЧИКОВ У НАС В КОМАНДЕ

ГОРДЯТСЯ ВНЕДРЕННЫМИ ФИЧАМИ, КОТОРЫЕ, НА ИХ ВЗГЛЯД, УДОБНЫ

НЕТРИВИАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

ЧТО ЗАЖИГАЕТ РАЗРАБОТЧИКОВ У НАС В КОМАНДЕ

ГОРДЯТСЯ ВНЕДРЕННЫМИ ФИЧАМИ, КОТОРЫЕ, НА ИХ ВЗГЛЯД, УДОБНЫ

НЕТРИВИАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

ВЛИЯНИЕ НА ПРОДУКТ

ЧТО ЗАЖИГАЕТ РАЗРАБОТЧИКОВ У НАС В КОМАНДЕ

ГОРДЯТСЯ ВНЕДРЕННЫМИ ФИЧАМИ,
КОТОРЫЕ, НА ИХ ВЗГЛЯД, УДОБНЫ

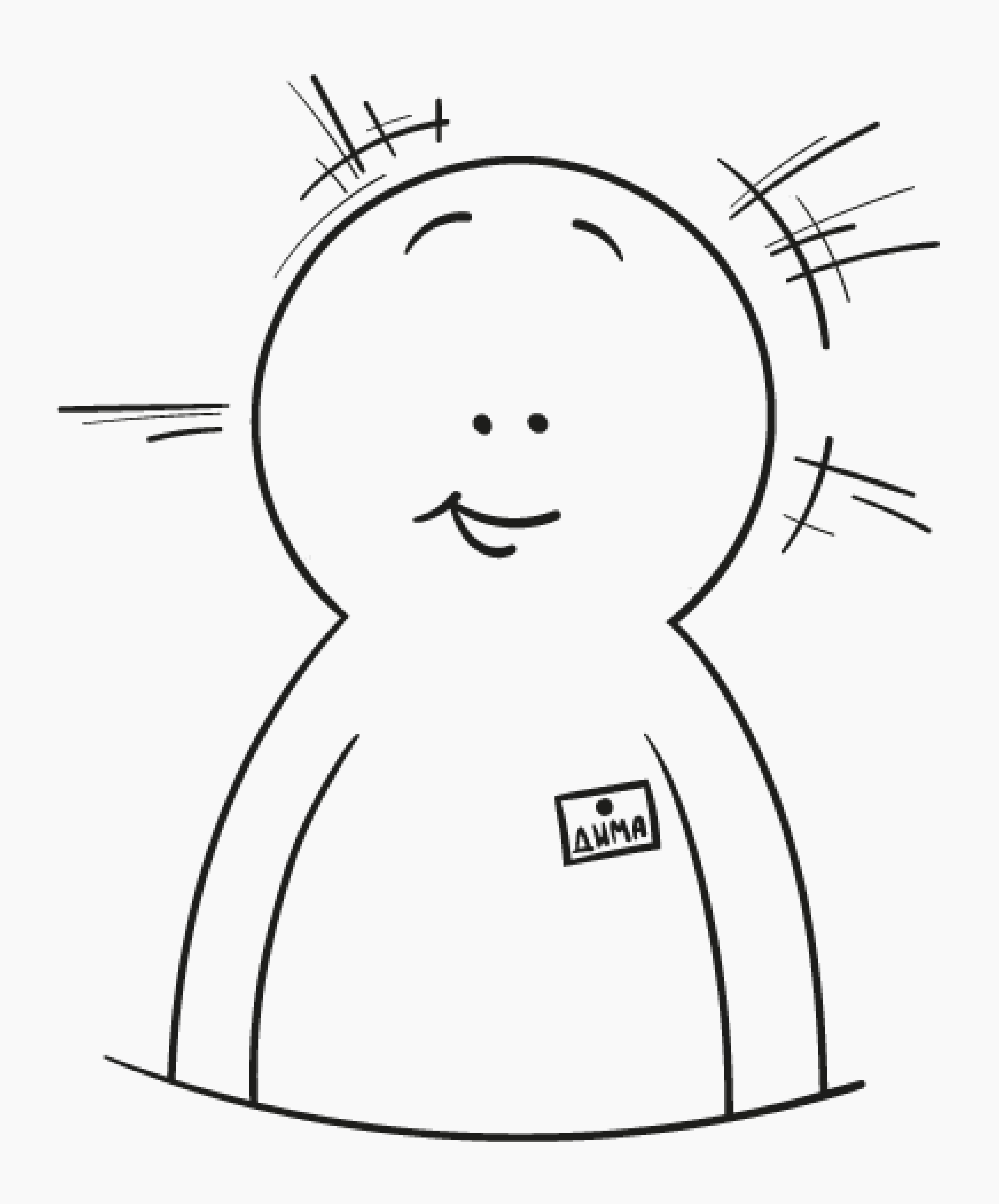
НЕТРИВИАЛЬНЫЕ ЗАДАЧИ

ВЛИЯНИЕ НА ПРОДУКТ

ИЗУЧЕНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

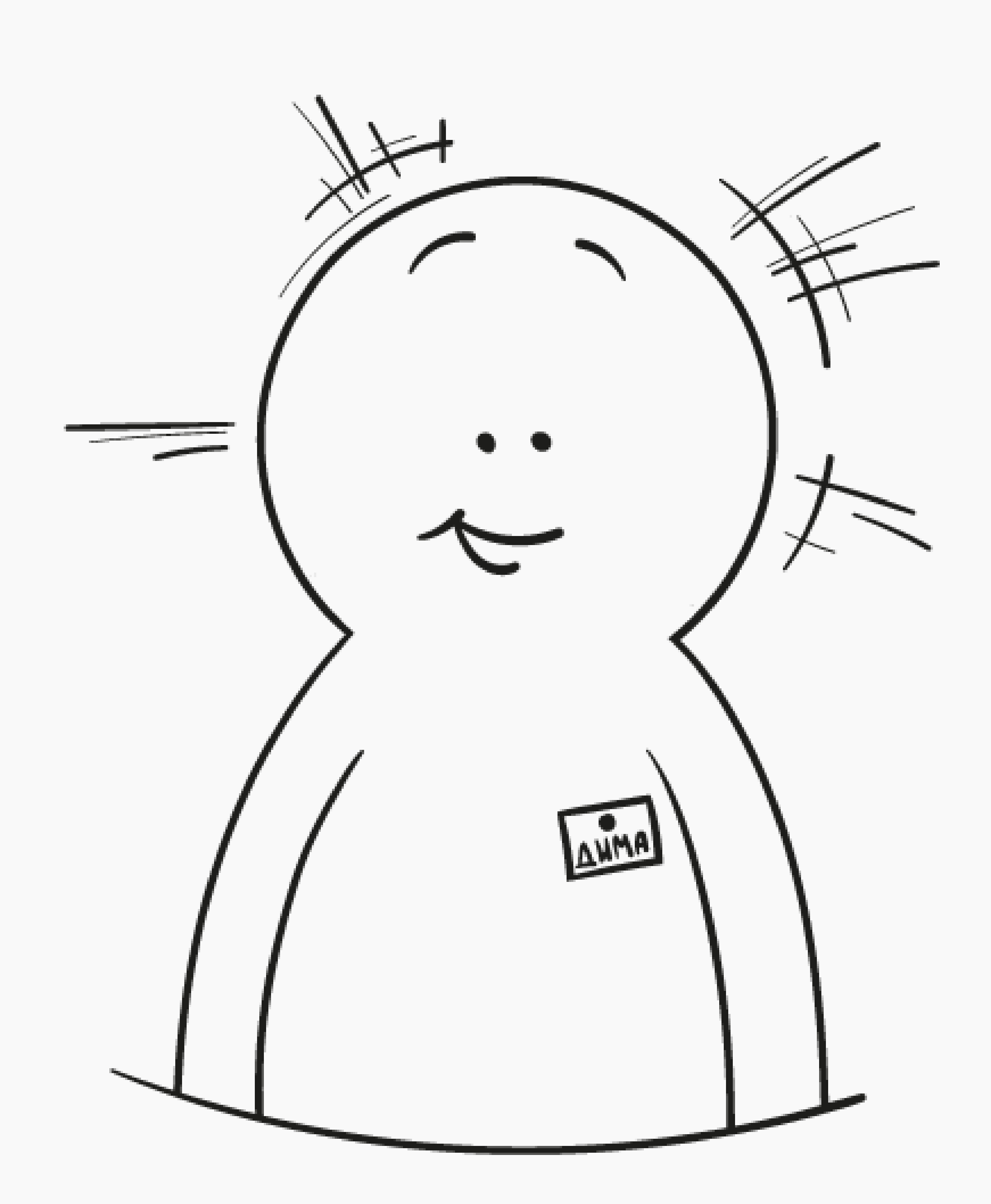
СЧАСТЛИВЫЙ ДИМА

СПРАВЛЯЕТСЯ
С ЗАДАЧЕЙ В 2 РАЗА
БЫСТРЕЕ



СЧАСТЛИВЫЙ ДИМА

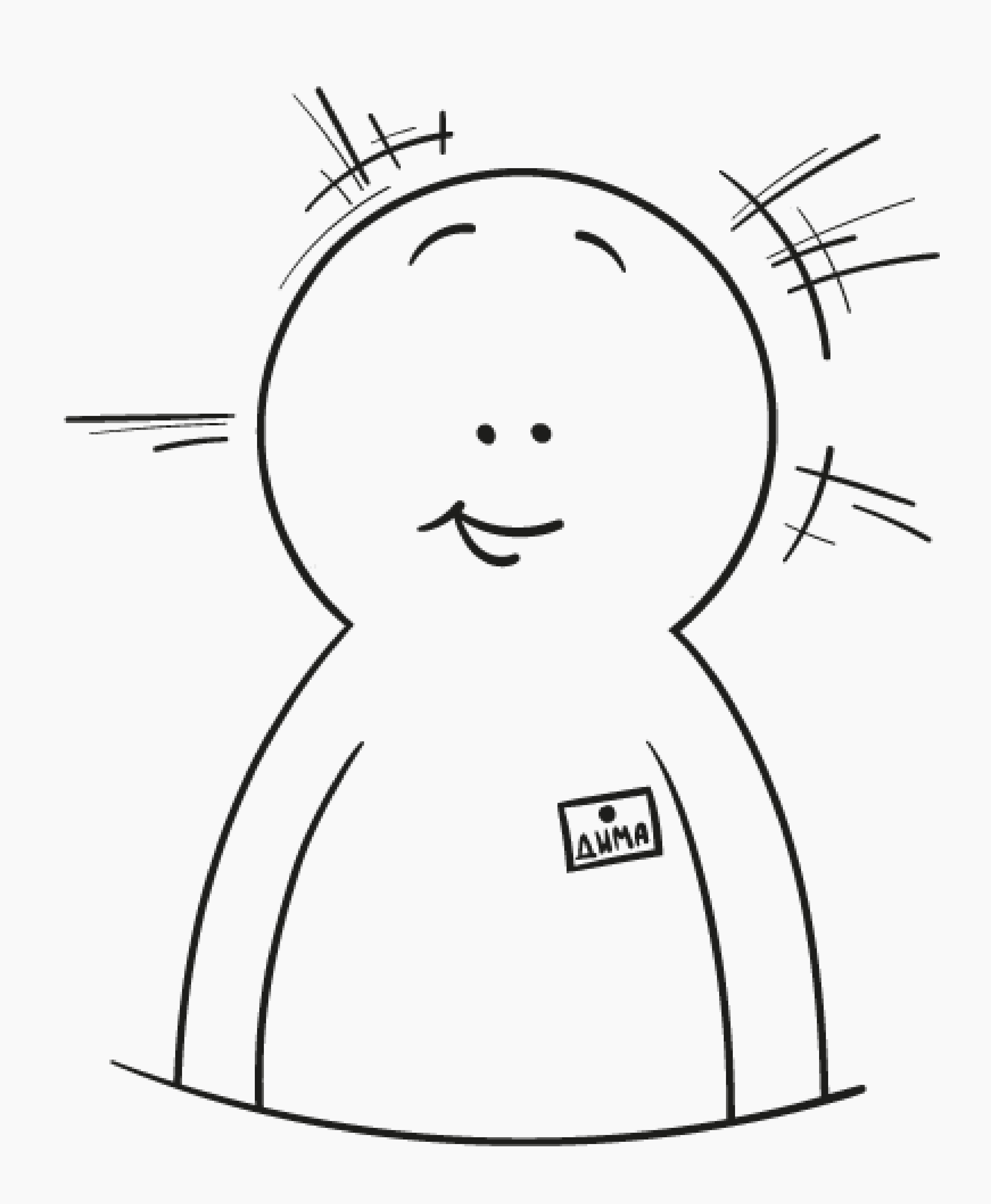
СПРАВЛЯЕТСЯ
С ЗАДАЧЕЙ В 2 РАЗА
БЫСТРЕЕ



НЕ ДОДУМЫВАЕТ
ЗА ДИЗАЙНЕРОМ
И МЕНЕДЖЕРОМ

СЧАСТЛИВЫЙ ДИМА

СПРАВЛЯЕТСЯ
С ЗАДАЧЕЙ В 2 РАЗА
БЫСТРЕЕ



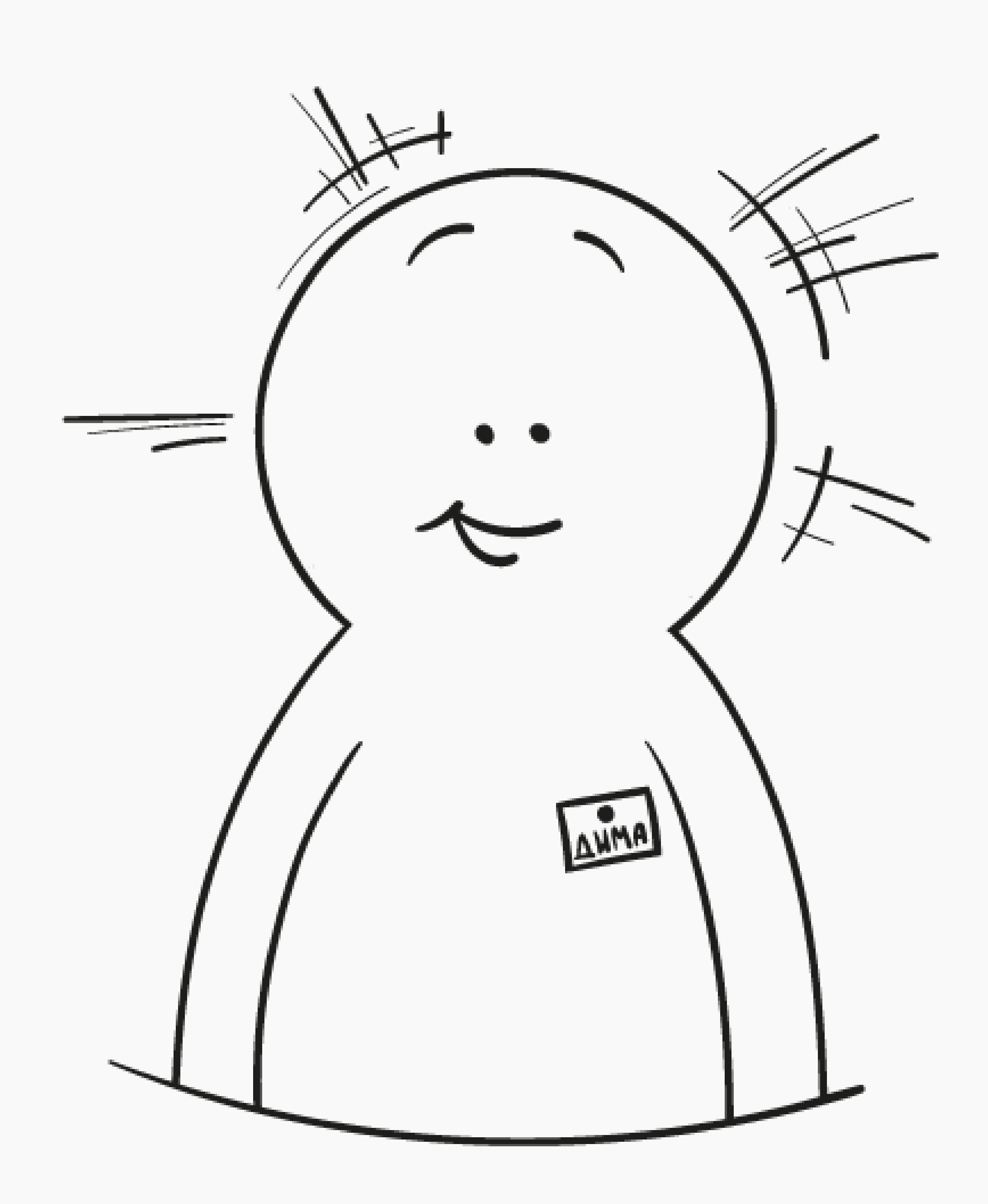
НЕ ПЕРЕДЕЛЫВАЕТ
ЗАДАЧУ ПО 100 РАЗ

НЕ ДОДУМЫВАЕТ
ЗА ДИЗАЙНЕРОМ
И МЕНЕДЖЕРОМ

СЧАСТЛИВЫЙ ДИМА

СПРАВЛЯЕТСЯ
С ЗАДАЧЕЙ В 2 РАЗА
БЫСТРЕЕ

НЕ ДОДУМЫВАЕТ
ЗА ДИЗАЙНЕРОМ
И МЕНЕДЖЕРОМ



НЕ ПЕРЕДЕЛЫВАЕТ
ЗАДАЧУ ПО 100 РАЗ

ПОНИМАЕТ
СЦЕНАРИЙ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
И ВЛИЯЕТ НА НЕГО

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРАКТИКИ

КЛИЕНТООРИЕНТИРОВАННОСТЬ

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРАКТИКИ

КЛИЕНТООРИЕНТИРОВАННОСТЬ

ИТЕРАЦИИ / USER STORIES / ДЕМО

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРАКТИКИ

КЛИЕНТООРИЕНТИРОВАННОСТЬ

ИТЕРАЦИИ / USER STORIES / ДЕМО

ЕЖЕДНЕВНЫЕ СОБРАНИЯ

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРАКТИКИ

КЛИЕНТООРИЕНТИРОВАННОСТЬ

ИТЕРАЦИИ / USER STORIES / ДЕМО

ЕЖЕДНЕВНЫЕ СОБРАНИЯ

РЕТРОСПЕКТИВЫ / ПЛАНИРОВАНИЕ

СУЩЕСТВУЮЩИЕ ПРАКТИКИ

КЛИЕНТООРИЕНТИРОВАННОСТЬ


ИТЕРАЦИИ / USER STORIES / ДЕМО

ЕЖЕДНЕВНЫЕ СОБРАНИЯ

РЕТРОСПЕКТИВЫ / ПЛАНИРОВАНИЕ

ГРУМИНГИ БЭКЛОГА И ЗАДАЧ

РИТУАЛЫ AGILE



ПРАКТИКА ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ, КОТОРАЯ ОКАЗАЛАСЬ ЭФФЕКТИВНОЙ

ХАКАТОН

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

ПОГРУЖЕНИЕ
В ОПЫТ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

ПОГРУЖЕНИЕ
В ОПЫТ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ИТЕРАЦИОННЫЙ
ПОДХОД К РАЗРАБОТКЕ
ПРОЕКТОВ

ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЕ

ПОГРУЖЕНИЕ
В ОПЫТ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ИТЕРАЦИОННЫЙ
ПОДХОД К РАЗРАБОТКЕ
ПРОЕКТОВ

ФОКУСИРОВКА
НА СЦЕНАРИЯХ
ПОВЕДЕНИЯ

ПРИ ЧЁМ ТУТ РАЗРАБОТЧИКИ

ДИЗАЙН = ПРОЕКТИРОВАНИЕ

УЧАСТИЕ РЕБЯТ ИЗ РАЗНЫХ ДИСЦИПЛИН СНИЖАЕТ РИСКИ НЕПОНИМАНИЯ И СОЗДАНИЯ СЛАБЫХ РЕШЕНИЙ

ОСНОВА ЛЮБОЙ СЕССИИ ДИЗАЙН-МЫШЛЕНИЯ

СМОТРЕТЬ

ДУМАТЬ

ДЕЛАТЬ

ПОДГОТОВКА К СЕССИИ



СБОР ИНФОРМАЦИИ

ВЫБИРАЮТ ЗАДАЧУ / ПРОБЛЕМУ НА ОСНОВЕ БИЗНЕС-ЦЕЛЕЙ И ОБРАТНОЙ СВЯЗИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

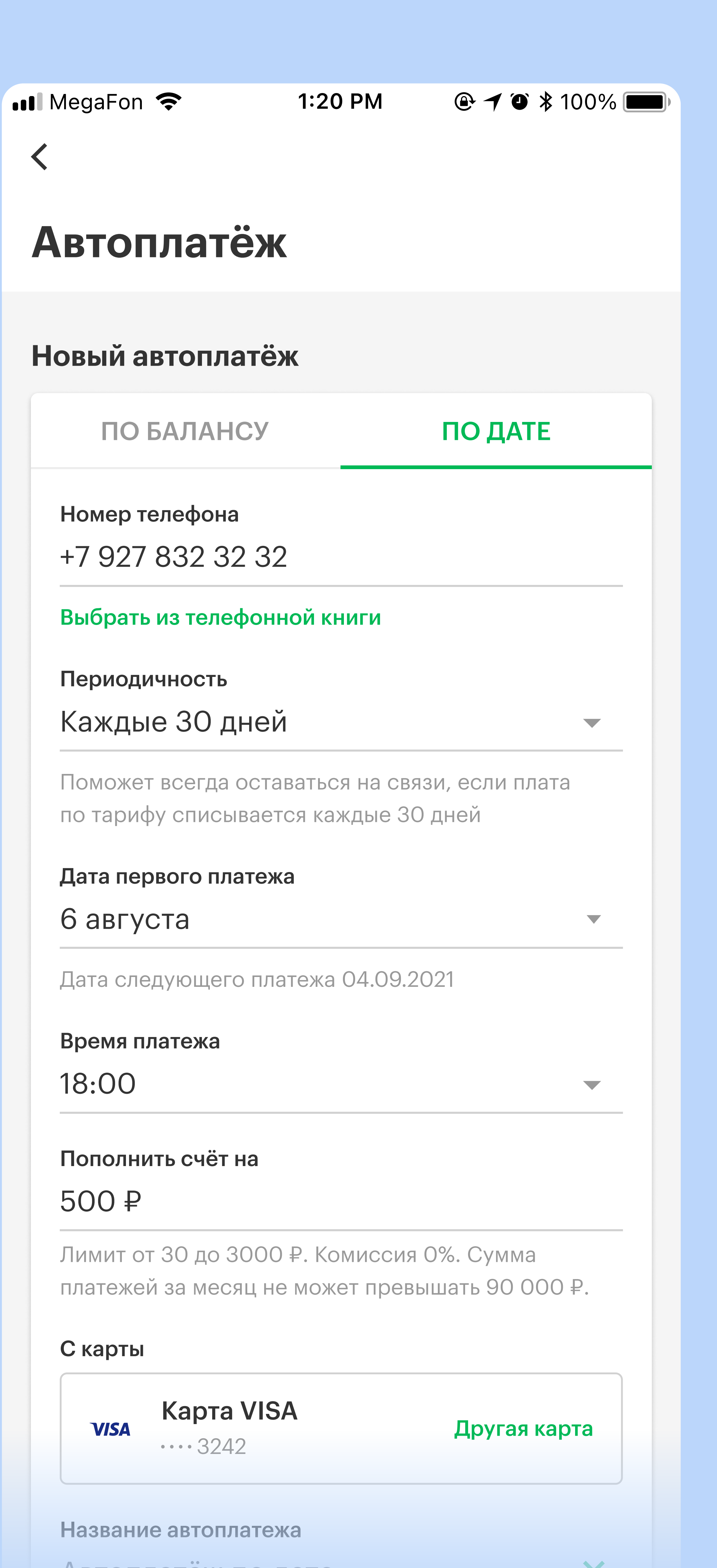


ПОДГОТОВКА К СЕССИИ

1

ЗАДАЧА, КОТОРУЮ РЕШАЛИ

РЕДИЗАЙН РАЗДЕЛА АВТОПЛАТЕЖЕЙ

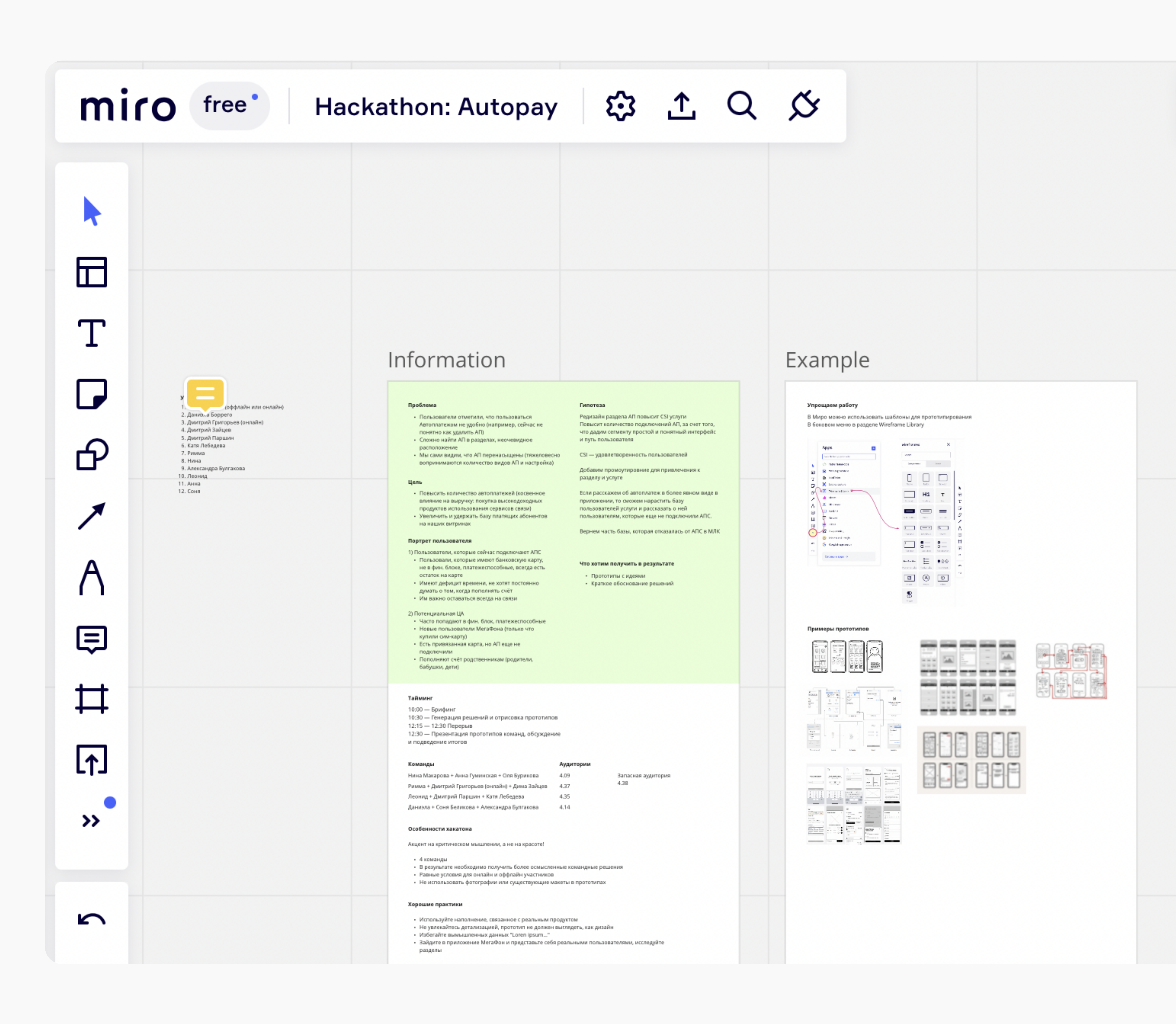


ПОДГОТОВКА К СЕССИИ



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ДОСКА МИРО
ИЛИ ПРОСТО БУМАГА С РУЧКОЙ



МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ

ЗАБРОНИРОВАТЬ КОМФОРТНУЮ ПЕРЕГОВОРКУ, А ЛУЧШЕ НЕСКОЛЬКО

ПОДГОТОВКА К СЕССИИ



УЧАСТНИКИ

ДО 16 ЧЕЛОВЕК ИЗ РАЗНЫХ ДИСЦИПЛИН
ДЕЛЯТСЯ НА КОМАНДЫ ПО 2-3 ЧЕЛОВЕКА

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ

4 ЧАСА

ФОРМАТ

ГИБРИДНЫЙ (ОФЛАЙН + ОНЛАЙН)

ВСТУПИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ



ЕСЛИ ЕСТЬ УЧАСТНИКИ, КОТОРЫЕ НЕЗНАКОМЫ

- РАССКАЗАТЬ НЕОБЫЧНЫЙ ФАКТ О СЕБЕ
- УЧАСТНИКИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ ДРУГ ДРУГА
- КАК БЫ ВЫ ОБЪЯСНИЛИ РЕБЕНКУ, КЕМ РАБОТАЕТЕ?
- КЕМ БЫ ВЫ БЫЛИ В ЦИРКЕ?
- РАССКАЖИТЕ ПРО СЕРВИС, КОТОРЫЙ ВАС УДИВИЛ?

ПОГРУЖЕНИЕ В КОНТЕКСТ





ПРОБЛЕМА
ЦЕЛЬ
ГИПОТЕЗА
ПОРТРЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ
ЧТО ХОТИМ ПОЛУЧИТЬ

ПОГРУЖЕНИЕ В КОНТЕКСТ



ЗАДАЧА
РЕДИЗАЙН АВТОПЛАТЕЖЕЙ

ЦЕЛЬ
ПОВЫСИТЬ КОЛИЧЕСТВО АВТОПЛАТЕЖЕЙ (КОСВЕННОЕ ВЛИЯНИЕ НА ВЫРУЧКУ)

ГИПОТЕЗА
РЕДИЗАЙН РАЗДЕЛА АП ПОВЫСИТ CSI (УДОВЛЕТВОРЕННОСТЬ КЛИЕНТОВ) УСЛУГИ ЗА СЧЕТ ТОГО, ЧТО ДАДИМ СЕГМЕНТУ ПОНЯТНЫЙ ИНТЕРФЕЙС И ПУТЬ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПОГРУЖЕНИЕ В КОНТЕКСТ

3

ПОРТРЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ПОЛЬЗОВАЛИ, КОТОРЫЕ ИМЕЮТ БАНКОВСКУЮ КАРТУ, НЕ В ФИН. БЛОКЕ, ПЛАТЕЖЕСПОСОБНЫЕ, ВСЕГДА ЕСТЬ ОСТАТОК НА КАРТЕ

ЧТО ХОТИМ ПОЛУЧИТЬ В РЕЗУЛЬТАТЕ

ПРОТОТИПЫ С ИДЕЯМИ

КРАТКОЕ ОБОСНОВАНИЕ РЕШЕНИЙ

ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ





РАБОТАЕМ В КОМАНДЕ
ПРЕДЛАГАЕМ РЕШЕНИЯ
ВДОХНОВЛЯЕМ

ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ





ПРОТОТИПИРОВАНИЕ



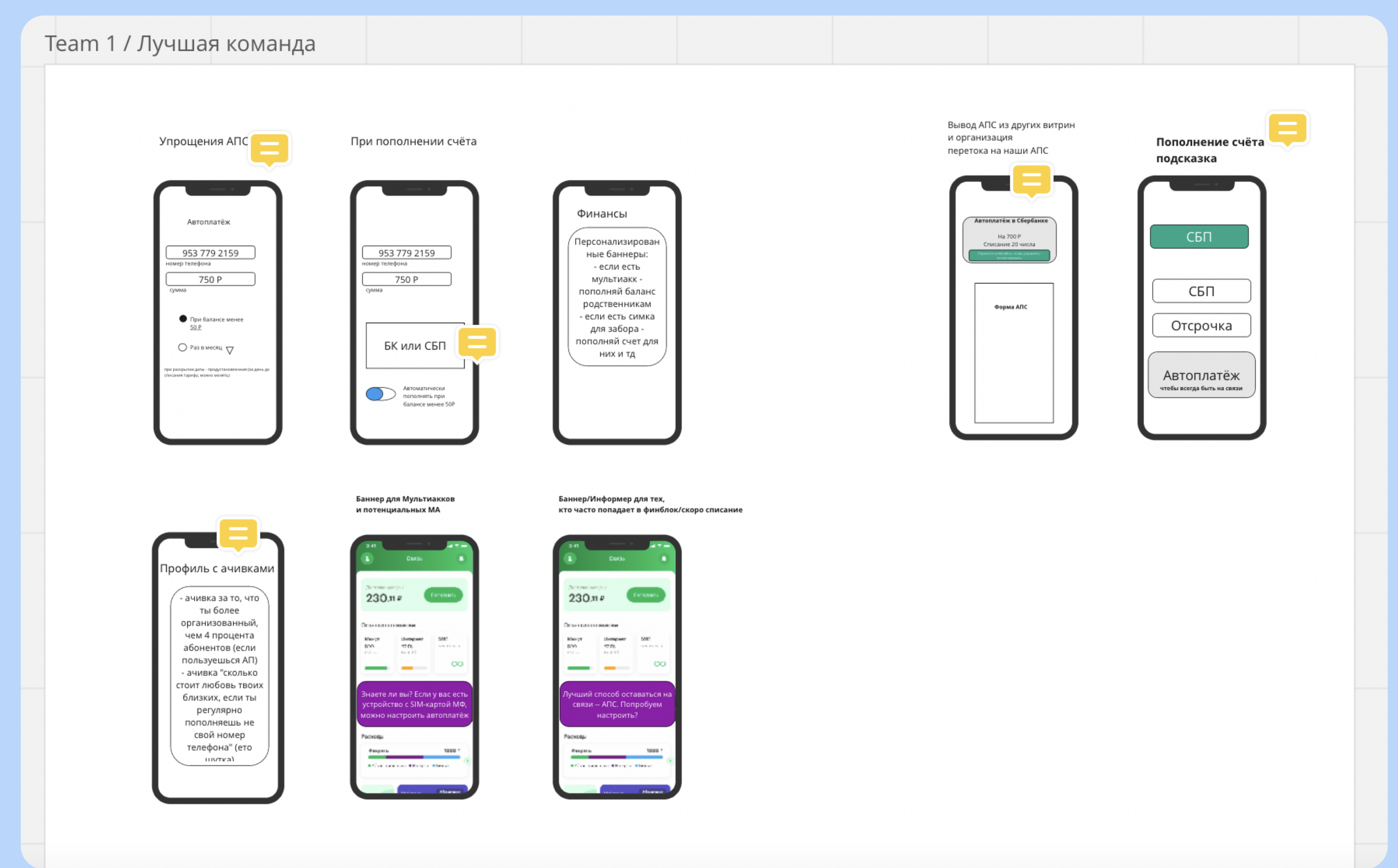


ДУМАЕМ РУКАМИ
ВОССОЗДАЕМ
В МИРО ИЛИ НА БУМАГЕ:

- ПРОТОТИП
- СТОРИЛАЙН, КОМИКС
- ДОКУМЕНТ С ОПИСАНИЕМ ПРЕДЛАГАЕМЫХ ИДЕЙ

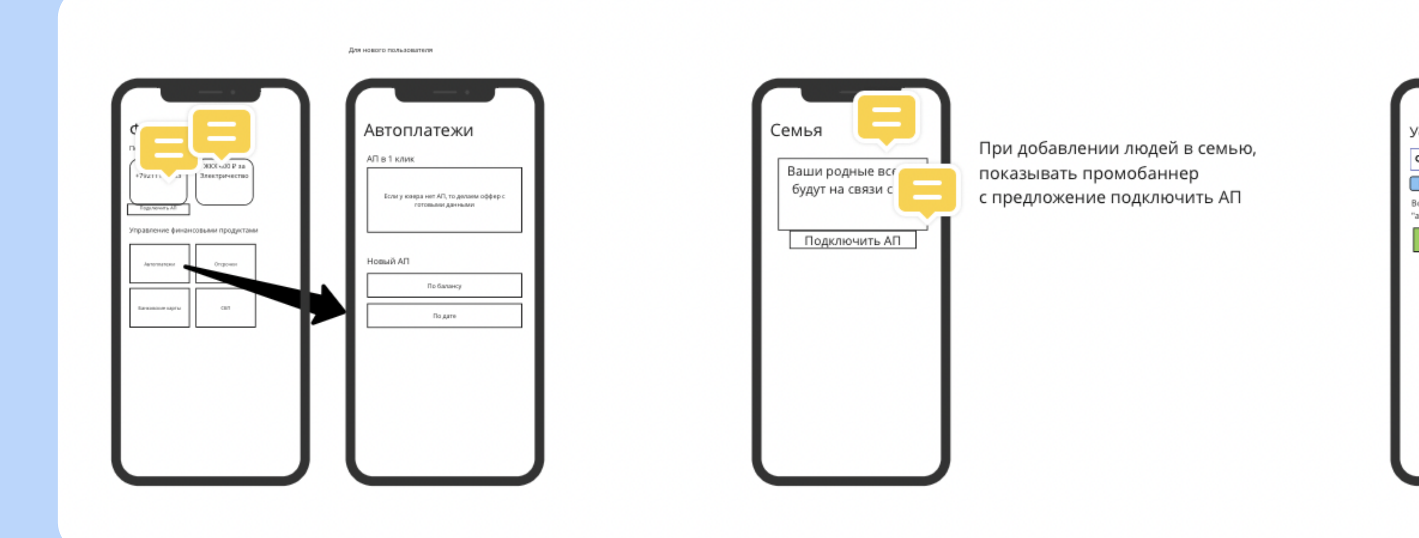
ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ИТОГИ

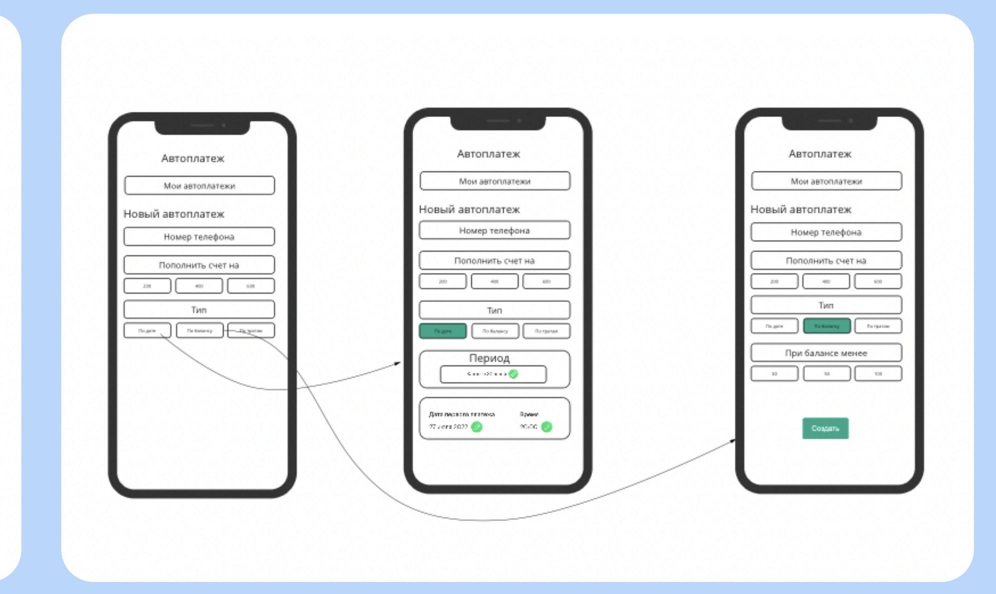












РАБОТА ПОСЛЕ СЕССИИ



Ценность для бизнеса

Полезность для человека

Возможность технологий

ОТОБРАННЫЕ ИДЕИ
=
КОНКРЕТНЫЕ ЗАДАЧИ

ПРОЦЕСС

1. ПОДГОТОВКА К СЕССИИ
2. ВСТУПИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ
3. ПОГРУЖЕНИЕ В КОНТЕКСТ
4. ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ
5. ПРОТОТИПИРОВАНИЕ
6. ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
7. РАБОТА ПОСЛЕ СЕССИИ

ПОЛЬЗА ОТ ХАКАТОНА

ЗНАНИЕ ПРОДУКТА ПОЗВОЛЯЕТ ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ БЫСТРЕЕ В ЗАДАЧАХ

РАЗВИВАЕТ УМЕНИЕ ВЫСТРАИВАТЬ КОММУНИКАЦИЮ С КОЛЛЕГАМИ

УЛУЧШАЕТ ПОНИМАНИЕ, ЧТО ЭТА ЗАДАЧА ЗНАЧИТ ДЛЯ ПРИЛОЖЕНИЯ И ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

ВЫВОДЫ

ОБСУЖДЕНИЕ ПРОЕКТОВ «НА БЕРЕГУ» ПОЗВОЛЯЕТ СИНХРОНИЗИРОВАТЬСЯ, ИЗБЕЖАТЬ ОШИБОК И НАЛАДИТЬ КОММУНИКАЦИЮ МЕЖДУ ДИЗАЙНЕРОМ И РАЗРАБОТЧИКОМ

ВЫВОДЫ

ХАКАТОН ПОЗВОЛЯЕТ РАЗВИВАТЬ НАВЫКИ ПОГРУЖЕНИЯ В ОПЫТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ, ГЕНЕРАЦИИ ИДЕЙ, АРГУМЕНТАЦИИ РЕШЕНИЙ И ПРЕЗЕНТАЦИИ



ОТПРАВЛЯТЬСЯ В ПЛАВАНИЕ ЛУЧШЕ С ВЫСТРОЕННЫМИ КОММУНИКАЦИЯМИ И ОДНОЙ ЦЕЛЬЮ.
ТОГДА МЫ ТОЧНО ДОСТИГНЕМ ЕЕ ВМЕСТЕ!

ГЛОБАЛЬНЫЙ ИТОГ ХАКАТОНА

- ПОВЫШЕНИЕ ВОВЛЕЧЕННОСТИ РАЗРАБОТЧИКОВ В ПРОДУКТ
- РАЗВИТИЕ СОБСТВЕННОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ
- СПЛОЧЕННАЯ И ОТКРЫТАЯ АТМОСФЕРА ВНУТРИ КОМАНДЫ
- СОКРАЩЕНИЕ ВРЕМЕННЫХ ЗАТРАТ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАЧ
- УЛУЧШЕНИЕ КРОССФУНКЦИОНАЛЬНОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

ПЕРВЫЙ ШАГ — ОТВЕТИТЬ СЕБЕ НА ВОПРОС

КАК ОБСТОИТ КОММУНИКАЦИЯ С КОМАНДОЙ?

ЕСЛИ ЕСТЬ ПРОБЛЕМЫ:

1. ОБСУДИТЬ, ПОЧЕМУ ОНИ ВОЗНИКАЮТ
2. ПРЕДЛОЖИТЬ ФОРМАТ ХАКАТОНА



СОФЬЯ БЕЛИКОВА
TEL: 8 952 191-15-50
HABR: SOFIA_BELIKOVA



@SOFIA_ILOVESKY

Я ДИЗАЙНЕР.
И ВОТ, Ч… ДУМАЮ
О ВЗАИ… ЙСТВИИ
С F… ND-
РАЗРАБОТЧИКАМИ

